

MODUL III

DESAIN SULAMAN KARAWO

KONTRIBUTOR NASKAH

Penelaah by Ha. Sapia Husain, M.Pd



HALAMAN PENGESAHAN

BAHAN AJAR SULAMAN KARAWO

CETAK DAN NON CETAK

Gorontalo, Desember 2017

Menyetujui,

Kepala BP PAUD DIKMAS

Gorontalo

Akademisi/Praktisi

Drs. Hi. Bambang Kunaedi, M.Si

NIP. 19650309 199802 1 002

Hj. Sapia Husain, M.Pd

NIP. 19680822 199203 2 011

SUSUNAN TIM

Pengarah

Drs. Hi. Bambang Kunaedi, M.Si

Penanggung Jawab

Dra. Hj. Chusnul Chotimah, M.Pd

Panitia Penyelenggara

Penyusun

Dra. Salma Hasan, M.Pd

Sekretaris

Hj. Rosdiana Bilontalo, M.Pd

Narasumber

Hj. Sapia Husain, M.Pd

Editor

Mamat Liputo, M.Pd

KATA PENGANTAR

Pengembangan bahan ajar Sulaman Karawo di buat berdasarkan Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi peserta didik dari sisi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan kompetensi dasar kelompok keterampilan. Semua mata pelajaran dirancang mengikuti rumusan tersebut. Pembelajaran di BP paudni yang disajikan dalam modul ini juga tunduk pada ketentuan tersebut.

Modul ini diberisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasai secara kongkrit dan abstrak, dan sikap sebagai makhluk yang mensyukuri anugerah alam semesta yang dikaruniakan kepadanya melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab. Buku ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharuskan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013, peserta didik diberanikan untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru atau instruktur sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan modul ini. Guru/instruktur dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam. Modul ini sangat terbuka dan terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu, kami mengundang para pembaca memberikan kritik, saran, dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan. Atas kontribusi tersebut, kami ucapkan terima kasih. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi seratus tahun Indonesia Merdeka (2045).

Oktober 2017

Penyusun

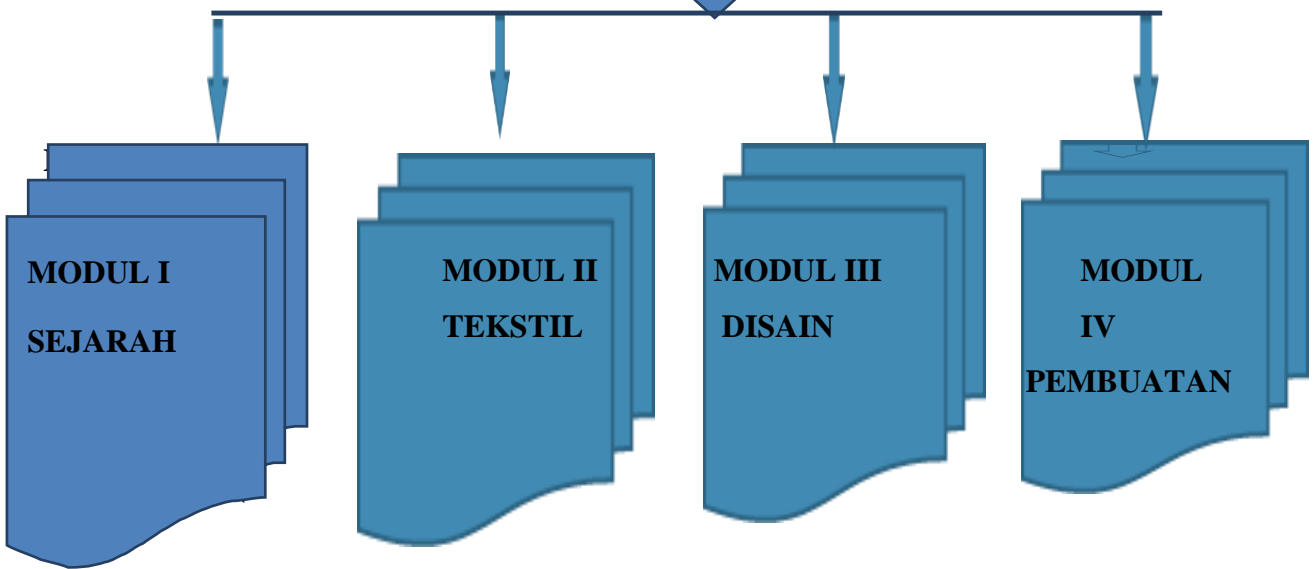
DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR	iv
GLOSARIUM	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Deskripsi	1
B. Prasyarat	1
C. Petunjuk Penggunaan Modul	1
D. Standar Kompetensi	3
E. Kompetensi Dasar	3
F. Indikator	3
G. Tujuan Pembelajaran	4
H. Materi Pembelajaran	4
I. Rangkuman	16
J. Tes Formatif	16
K. Lembar Penilaian Untuk Kerja	17
BAB II. EVALUASI	19
A. Kognitif Skill	19
B. Psikomotor Skill	21
C. Atitude Skill	21
D. Produk	21
E. Batasan Waktu	21
F. Kunci Jawaban	22
BAB III. PENUTUP	23
DAFTAR PUSTAKA	23

PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR SULAMAN KARAWO

Bahan Ajar Peserta Didik LKP Kompetensi Dasar Sulaman Kararo



PERISTILAHAN/*GLOSSARY*

No.	URAIAN	ARTI
1.	Analogus	percampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
2.	Desain	sesuatu yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur yang menghasilkan kesan secara visual melalui suatu proses.
3.	Asimetri	Perpaduan unsur-unsur di bagian kiri tidak sama dengan bagian kanan.
4.	Bentuk geometris	Bentuk yang dibuat secara beraturan
5.	Bentuk organis	Bentuk-bentuk yang dikenal ada di alam semesta.
6.	Dimensi	Ukuran yang menyangkut kehadiran suatu benda
7.	Dekorasi	Rangkaian hiasan.
8.	Gambar	coretan/goresan yang menghadirkan tiruan bentuk/wujud tertentu (misal: gambar kendi, gambar sawah dan gunung)
9.	Transparan	terawang; tembus pandang (cat air/water colour dengan teknik penguasan transparan.

BAB I
PENDAHULUAN
DASAR DESAIN MOTIF SULAMAN KARAWO

A. DESKRIPSI

Setiap benda yang ada disekeliling kita mempunyai bentuk dan jenis yang berlainan. Benda-benda tersebut dapat terjadi akibat proses alam ada pula yang terbentuk dengan bantuan manusia. Hal ini dapat terjadi dikarenakan tujuan dari pembuatan benda tersebut berlainan/ mempunyai tujuan tertentu yang timbul dari ide perancang/ pembuat/ desainer tersebut. Sebagian orang yang berkecimpung dalam bidang busana tentunya terlebih dahulu harus mengetahui/ dapat membaca garis busana yang akan dibuat. Untuk dapat membaca tersebut perlu memiliki pengetahuan tentang desain busana dan lenan rumah tangga. Untuk mulai menggambar rancangan designer harus mengetahui ruang lingkup dasar desain agar rancangan mudah dimengerti oleh orang lain.

B. PRASYARAT

Untuk mempelajari modul ini prasyarat yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah telah selesai mempelajari dan menguasai Modul pengetahuan bahan tekstil.

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

1. Petunjuk Untuk peserta didik.
 - a. Pelajari materi ini dengan membaca berulang-ulang sehingga benar-benar paham dan mengerti.

- b. Kerjakan soal-soal dalam cek kemampuan untuk mengukur sampai sejauhmana pengetahuan yang telah dimiliki.
- c. Apabila soal-soal dalam cek kemampuan telah dikerjakan dan 70% terjawab dengan benar, maka dapat langsung menuju Evaluasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tetapi apabila hasil jawaban tidak mencapai 70% benar, maka harus mengikuti kegiatan pembelajaran dalam modul ini.
- d. Perhatikan langkah-langkah dalam melakukan pekerjaan dengan benar untuk mempermudah dalam memahami suatu proses pekerjaan.
- e. Pahami setiap materi teori dasar yang akan menunjang dalam penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti. Kemudian kerjakan soal-soal evaluasi sebagai sarana latihan.
- f. Untuk menjawab tes formatif usahakan memberi jawaban yang singkat, jelas dan kerjakan sesuai dengan kemampuan setelah mempelajari modul ini.
- g. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan bilamana perlu konsultasikan hasil tersebut pada pendidik /instruktur.
- h. Catatlah kesulitan yang didapatkan dalam modul ini untuk ditanyakan pada instruktur pada saat kegiatan tatap muka. Bacalah referensi lainnya yang berhubungan dengan materi modul agar mendapatkan tambahan pengetahuan.
- i. Waktu untuk mempelajari modul ini adalah 5 kali tatap muka atau 5 jam pelajaran.

2. Petunjuk pendidik /Instruktur

- a. Menginformasikan dengan jelas langkah-langkah belajar yang ada pada modul pada peserta didik untuk terampil dalam membuat dasar-dasar desain

- b. Menjelaskan kepada peserta didik bagian-bagian modul yang menjadi kesulitannya.
- c. Mendemonstrasikan langkah-langkah yang dipersyaratkan dalam kegiatan belajar.
- d. Membimbing peserta didik dalam melaksanakan praktik mendesain busana dan lenan rumah tangga.
- e. Melakukan evaluasi secara komprehensif melalui proses dan produk belajar yang dicapai peserta didik dengan lembar evaluasi yang sudah tersedia.
- f. Menjelaskan pada peserta didik bagian-bagian yang perlu dibenahi/ diperbaiki, dan merencanakan bersama untuk pemelajaran selanjutnya.
- g. Waktu untuk mempelajari modul ini adalah 5 kali tatap muka atau 5 jam pelajaran.

D. STANDAR KOMPETENSI :

Mendeskripsikan Desain Hiasan

E. KEMPOTENSI DASAR :

KD 3.1 Mendeskripsikan jenis-jenis desain sulaman karawo

KD.4.1. Membuat motif desain sulaman karawo

F. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

KD 3.1 Mendeskripsikan jenis-jenis desain sulaman karawo

3.1.1 Menjelaskan definisi desain.

3.1.2 Menjelaskan jenis-jenis desain.

3.1.3 Memberikan contoh jenis-jenis desain

3.1.4 Menjelaskan motif desain

3.1.5 Menyebutkan macam-macam motif desain

KD.4.1.Membuat motif desain sulaman karawo

4.1.1 Menunjukkan jenis-jenis desain.

- 4.1.2 Membuat jenis-jenis desain.
- 4.1.3 Memilih motif desain yang akan digunakan
- 4.1.4 Membuat macam-macam motif desain
- 4.1.5. Mengubah motif menjadi desain motif karawo

G. TUJUAN PEMBELAJARAN :

Setelah mempelajari materi ini diharapkan Peserta Didik mampu :

- 1). Menjelaskan kembali pengertian desain dengan benar.
- 2). Menjelaskan kembali jenis-jenis desain dengan tepat.
- 3). Memberikan contoh tentang jenis-jenis desain dengan benar.
- 4). Menjelaskan motif desain dengan benar.
- 5). Menyebutkan macam-macam motif desain dengan tepat.
- 6). Menunjukkan jenis-jenis desain dengan benar.
- 7). Membuat jenis-jenis desain dengan benar.
- 8). Memilih motif desain yang akan digunakan dengan tepat.
- 9). Membuat macam-macam motif desain dengan tepat.
- 10). Mengubah motif menjadi desain motif karawo dengan benar.

H. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Desain

Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata design muncullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Dilihat dari kata benda, “*desain*” dapat diartikan sebagai rancangan yang merupakan susunan dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya

dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau di pahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar.*

Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain.

2.Aspek Desain

2.1.Desain Fungsional

a. Pengertian Desain Fungsional

Desain fungsional yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang.

b. Ciri Umum Desain Fungsional

- 1) Memberikan keleluasaan bergerak sesuai kesempatan pemakaian.
- 2) Busana yang didesain dapat mencegah dan menghindari dari kemungkinan bahaya

- 3) Secara fisiologis mempengaruhi keadaan fisik.
- c. Ciri Khusus Desain Fungsional
- 1) Bersifat temporer.
 - 2) Menyesuaikan dengan perkembangan usia.
 - 3) Disesuaikan dengan profesi atau pekerjaan.
 - 4) Sesuai kesempatan.

2.2. Desain Struktural

a. Pengertian Desain Struktural

Desain struktural pada busana ialah susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet (A, I, H, T, Y, V, X, O, *S/bustle*).

b. Ciri Desain Struktural

- 1) Sesuai dengan fungsi.
- 2) Sesuai dengan struktur tubuh.
- 3) Sesuai aktivitas.

2.3. Desain Dekoratif

a. Pengertian Desain Dekoratif

Desain dekoratif ialah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda.

b. Ciri Desain Dekoratif

- 1) Hiasan dari warna yang berbeda dari dasar.
- 2) Hiasan dengan *detail* konstruksi (setikan, lipit, kerutan, *quilting*, *smok*, *patchwork*, dan sejenisnya).

- 3) Hiasan dengan meletakkan sesuatu pada permukaan/pinggiran (bisban, pita, renda, kancing, dan sejenisnya).

3. Jenis-jenis Desain

Secara umum desain yang kita pelajari dapat dibagi 2 yaitu Desain Struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*).

a. Desain Struktur (*Struktural Design*)

Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhouette*).

Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian.



b. Desain Hiasan (*Decorative Design*)

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan pada desain struktur atau siluet.

4. Macam-macam Desain Hiasan

Desain dekorasi atau desain hiasan (*Decoration Design*) ada bermacam-macam yaitu:

1. Desain hiasan pada tenunan rapat:

1.1. Desain hiasan dengan teknik macam-macam tusuk hias:

a) Desain hiasan teknik sulaman fantasi atau sulaman bebas.

b) Desain hiasan teknik sulaman aplikasi.

1.2. Desain hiasan untuk sulaman putih:

a) Sulaman Inggris.

b) Sulaman Perancis.

c) Sulaman Richelieu. d)

Sulaman bayangan.

1.3. Desain hiasan untuk teknik melekatkan.

a) Benang.

b) Bisban.

c) Biku-biku. d) Pita.

e) Renda.

f) Payet/mote.

2. Desain hiasan pada tenunan bagi

2.1. Desain hiasan untuk teknik tusuk silang (Kruistek).

2.2. Desain hiasan Sulaman Holbein.

3. Desain hiasan Mengubah corak.

4. Desain hiasan Smock.

5. Desain hiasan Terawang.

6. Desain hiasan teknik sulaman inkrustasi.

JENIS-JENIS RAGAM HIAS

1. Ragam Hias Naturalis/ alam



2. Ragam Hias Geometris



3. Bentuk Dekoratif



Contoh gambar desain struktural dengan penerapan desain hiasan pada Desain blus yang diberi desain hiasan sulaman aplikasi penuh pada bagiandada,bluster sebut digunakan untuk busana pesta.



Contoh gambar desain struktural lenan rumah tangga dengan penerapan desain hiasan



Contoh gambar desain Hiasan dinding dan tas dengan hiasan sulaman bunga pada bagian tengah:



4. Pengertian Desain Hiasan

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan pada desain struktur atau siluet.

5. Macam Desain Hiasan

Macam desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bisban dan lain-lain. Istilah trimming pada desain busana merupakan suatu bentuk hiasan, banyak para ahli pembuat busana maupun desainer mengemukakan arti kata trimming. Porrie muliawan mengemukakan bahwa trimming adalah hiasan pada pakaian dari selembarkain yang dipasang pada pakaian dengan penyelesaian pinggiran. Sharon lee tate mengemukakan bahwa trimming adalah dekorasi yang menyatu dan menempel pada pakaian baik sebagai hiasan maupun berfungsi dalam pemakaian yang termasuk trimming adalah aplikasi, setikan, pita, renda, lipit-lipit, kerut-kerut, Volant, kantong, kancing, ban pinggang, ritsliting, bagian pakaian yang dibordir ataupun kombinasi bahan sebagai hiasan pada sulaman karawo.

6. Syarat Desain Hiasan

Desain hiasan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut yaitu :

- a). Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c.) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d). Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.

5). Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

7. Tempat Kerja Sesuai Prosedur K3

- a. Pada waktu menggambar usahakan sikap badan tegak dan jangan membungkuk.
- b. Jarak mata jangan terlalu dekat dengan kertas kerja.

c. Gunakan pensil yang runcing dan pemakaiannya jangan ditekan.

8. Alat dan Bahan Desain Hiasan

Alat dan bahan untuk membuat Desain Hiasan, yaitu:

a. Alat yang digunakan, adalah sebagai berikut.

- Pensil hitam 5B.
- Karet penghapus pensil.
- Penggaris panjang 30 cm.
- Pensil warna *aquarel*.
- Meja jiplak (*portable*).
- Bahan

b. Bahan yang digunakan untuk kegiatan menggambar busana adalah.

- Kertas skets.
- Kertas gambar/kertas
- Milimeter blok

9. Langkah Kerja Untuk Membuat Desain Hiasan Sulaman Karawo (Motif)

Dalam mendesain hiasan pada benda atau busana dilakukan, antara lain:

Macam-macam desain hiasan yang digunakan dapat berupa:

(1) menentukan motif pada busana.



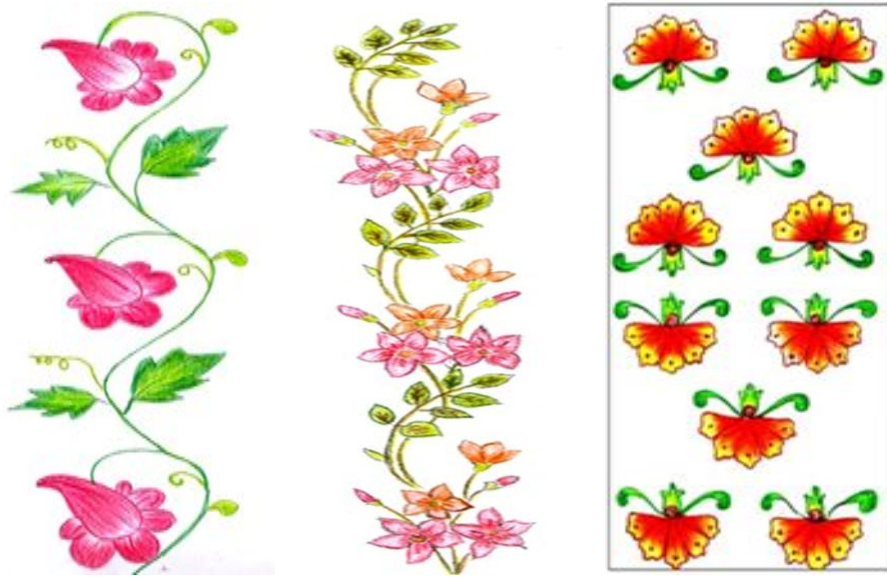
Macam-macam motif desain

Pola pinggiran Berdiri



Pola Pinggiran Memanjat

Motif serak/ tabur



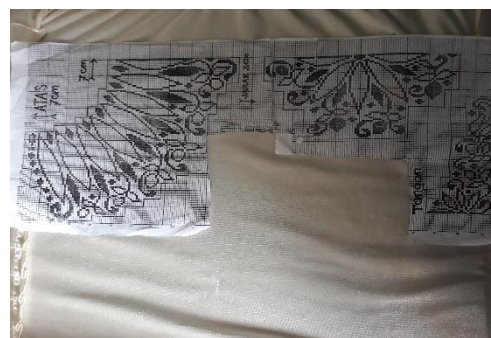
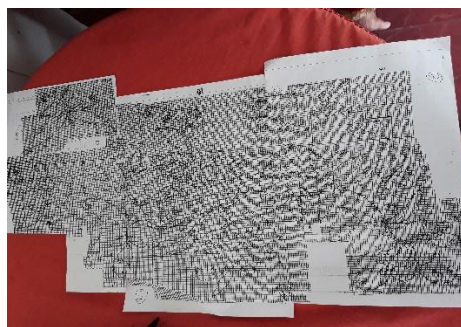
Pola Pinggiran Bergantung



Pola Pinggiran Berjalan



(2) Memindahkan Motif pada kertas millimeter blok.

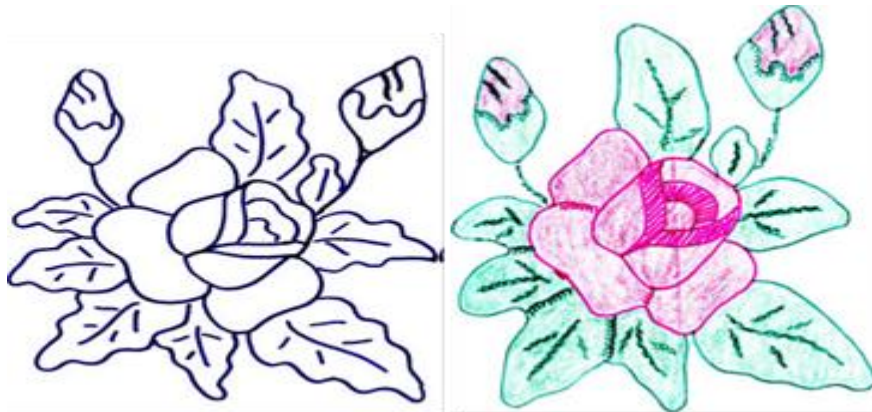


(3) Hasil Motif Sulaman Karawo pada Bahan



Adapun urutan mendesain hiasan tergantung dari penerapan pada benda (busana/ lenan rumahtangga)

1. menggambar bentuk (busana/ lenenrumahtangga) digambar sesuai desain yang dipilih
2. menentukan tempat hiasan sesuai rencana produk
3. membuat tanda / pertolongan batas hiasan
4. menggambar hiasan sesuai dengan prosedur kerja.



Motif Desain hiasan untuk lenan rumah tangga.

10. Kriteria Mutu Pembuatan Desain Hiasan

Kriteria mutu pembuatan desain hiasan pada benda yaitu:

- a. Menggambar bentuk (busana/ lenen rumah tangga) digambar sesuai desain yang dipilih
- b. Teknik mendesain harus sesuai dengan prosedur kerja
- c. Hasil desain rapi , bersih, menarik , luwes, tepat waktu dan sebagainya.

I. RANGKUMAN

Desain Hiasan merupakan salah kompetensi yang harus dipelajari untuk melengkapi materi dasar desain. Dalam model desain hiasan ini akan mempelajari tentang macam-macam hiasan yang dapat diterapkan pada busana maupun lenanrumah tangga sesuai dengan bentuk desain yang akan diterapkan, desain hiasan sulaman karawo ini, busana atau lenan sangat memerlukan sentuhan keindahan untuk mendapatkan nilai tambah pada desain tersebut desain hiasan atau desain motif sulaman karawo disebut bunga dalam busana, yaitu sehelai kain yang diiris dan di cabut lalu di beri motif pada pakaian baik sebagai hiasan busana maupun pada lenan rumah tangga.

J. TES FORMATIF

1. Tugas

- buatlah desain hiasan busana Motif Karawo
- buatlah disain hiasan sulam karawo pada lenen rumah tangga diterapkan disarung bantal kursi!

Langkah mendesain Sesuai dengan prosedur kerja
Kerjakan pada lembar kertas gambar.

2. Tes uraian

1. Sebutkan 5 macam disain hiasan yang kalian ketahui!
2. Sebutkan 5 macam motif untuk digunakan pada sulaman karawo busana!
3. Bagaimanakah tempat kerja K3 sesuai dengan prosedur kerja!

b.Kunci Jawaban

1. Krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain.
2. 5 macam motif untuk sulaman karawo pada busana yaitu Motif :
 - a). Pola pinggiran Berdiri.
 - b). Pola Pinggiran Memanjat.
 - c). Pola Pinggiran Bergantung.
 - d). Pola Pinggiran Berjalan.
 - e). Motif serak/ tabur
3. Tempat kerja sesuai prosedur K3
 - a. Pada waktu menggambar usahakan sikap badan tegak dan jangan membungkuk.
 - b. Jarak mata jangan terlalu dekat dengan kertas kerja.
 - c. Gunakan pensil yang runcing dan pemakaiannya jangan ditekan.

K. LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA

1. Tugas

No	Aspek yang dinilai	Skor maks	Nilai Perolehan	Ket
1	A. Perencanaan : 1.menyiapkan tempat kerja	10		
2	B. Proses : 1. Pemahaman desain struktur 2. Membuat disain motif 3. Penyelesaian (finising)	(30) 10 10 10		
3	C. Hasil : 1. kesesuaian motif dengan benda. 2. kebersihan 3. kerapian	(50) 25 15 10		
4	d. Sikap kerja : 1. kedisiplinan 2. tanggung jawab	(10) 5 5		
Jumlah nilai		100		

2. Tes Uraian

No	Materi	Kriteria	Skor	Nilai	Ket
Nilai akhir = jumlah seluruh nilai perolehan peserta didik				Perolehan	
1.	Macam-macam hiasan	Menyebutkan 5 (lima) macam hiasan	30		
2.	Macam-macam motif.	Menyebutkan 5 macam motif untuk busana.	40		
3.	K3 sesuai prosedur kerja	Menjelaskan prosedur kerja sesuai K3	30		
k	Jumlah Nilai		100		

Pengisian :

1. Diisi oleh instruktur pengampu mata pelajaran dasar desain
2. Berilah nilai pada kolom nilai perolehan dengan angka sesuai dengan pedoman penilaian yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarakan pencapaian belajar peserta didik

Tertanda

Pendidik/ Instruktur

(.....)

BAB II

EVALUASI

A. KOGNITIF SKILL

Soal pilihan ganda

Berilah tanda silang pada salah satu jawaban yang benar

1. Design yang berarti; rancangan/rencana atau reka rupa yang dapat diartikan mencipta, memikirkan atau merancang berasal dari bahasa....

- a. Bahasa Prancis
- b. Bahasa Belanda
- c. Bahasa Spanyol
- d. Bahasa Inggris
- e. Bahasa Amerika

2. Disain Struktur pada busana disebut juga dengan siluet, model manakah yang menunjukkan siluet I. Pilihlah model tersebut dengan tepat....



3. Desain hiasan harus memenuhi syarat sebagai berikut, kecuali....

- a. Harus cocok dengan bahan desain strukturnya.
- b. Disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Memberi efek sederhana dan keindahan
- d. Tidak berlebihan
- e. Hiasan harus mewah/meriah.

4. Desain hiasan pada busana yang mempunyai tujuan untuk :...

- a. Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- b. Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh: garis empire, garis princes, longtorso, yoke (pas).
- c. Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princes).
- d. Memberi arah dan pergerakan.
- e. menambah keindahan desain struktur atau siluet, dapat berupa kerah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bisban dll.

5. siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, berdasarkan garis yang dipergunakan menunjukkan bentuk huruf, dalam bidang busana yang kalian pelajari dikenal beberapa siluet yaitu:

- a. Siluet A, Y, U, S
 - b. Siluet A, L, H, X
 - c. Siluet A, T, O, V
 - d. Siluet A, S, L, I
 - e. Siluet A, B, C, D
6. Sesuai gambar berikut desain hiasan tersebut merupakan bentuk motif pinggiran...



- a. Berserak
 - b. Berdiri.
 - c. Pinggiran
 - d. Tabur.
 - e. Menjalar.
7. kegiatan menggambar macam-macam desain alat-alat yang digunakan, adalah sebagai berikut.kecuali
- a. Pensil hitam 5B.
 - b. Karet penghapus pensil.
 - b. Penggaris panjang 30 cm.
 - c. kertas transparan
 - d. Meja jiplak (*portable*).
8. Dibawah ini urutan mendesain hiasan untukdi terapkan pada benda (busana/ lenan rumah tangga) kecuali.
- a. menggambar bentuk (busana/ lenenrumahtangga) digambar sesuai desain yang dipilih

- b. menentukan tempat hiasan sesuai rencana produk
 - c. membuat tanda / pertolongan batas hiasan
 - d. menggambar hiasan sesuai dengan prosedur kerja
 - e. bebas meletakan tanpa melihat keserasian bentuk
9. Trimming yang berfungsi untuk memudahkan dalam pemakaian yaitu dalam membuka dan melepas pakaian adalah:
- a. renda
 - b. sulaman
 - c. rufless
 - d. kancing hias
 - e. pita
10. Kegiatan dalam membuat suatu desain (rancangan gambar) yang sesuai dengan prosedur K3 yaitu kecuali;
- a. Menjaga kebersihan lingkungan dari bahan berbahaya
 - b. Menempatkan barang-barang ditempat yang semestinya
 - c. Gunakan pakaian kerja
 - d. Gunakan peralatan perlindungan diri (bila diperlukan)
 - e. Tidak memperhatikan kebersihan tangan

B. PSIKOMOTOR SKILL

Buatlah diasain motif karawo pada lenan rumah tangga pada lembar kertas gambar sesuai dengan prosedur kerja.

C. ATITUDE SKILL

Bagaimana sikap peserta didik selama mengikuti pelajaran!

D. PRODUK/ BENDA KERJA SESUAI KRITERIA STANDAR

Benda kerja yang dihasilkan berupa desain motif sulaman karawo untuk lenan rumah tangga yang sudah selesai.

E. BATASAN WAKTU YANG TELAH DITENTUKAN

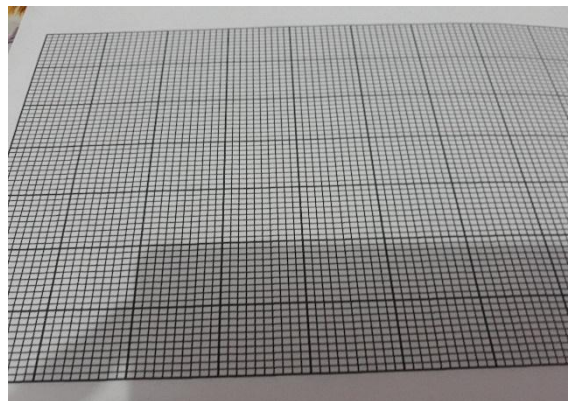
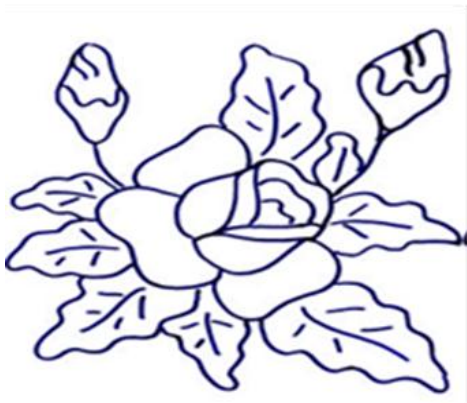
Kognitif : 30 menit

Psikomotor : 105 menit

F. KUNCI JAWABAN

1. d
2. c
3. e
4. e
5. d
6. b
7. d
8. e
9. d
10. e

1. Buatlah diasain motif karawo pada lenan rumah tangga pada lembar kertas gambar sesuai dengan prosedur kerja.



HASIL AKHIR

*Desain
karawo*

BAB III

PENUTUP

Modul dasar desain motif sulaman karawo ini berisi tentang beberapa ruang lingkup desain yang merupakan kompetensi dasar, sehingga penguasaan peserta didik setelah selesai mempelajari modul ini masih terbatas pada pengetahuan tentang dasar desain seperti yang telah disajikan dalam modul ini. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang dasar desain sulaman karawo, peserta diklat disarankan mempelajari Kompetensi selanjutnya sesuai dengan Disain (material) secara utuh menyeluruh.

Setelah peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dan memiliki kemampuan memahami ruang lingkup desain disarankan dapat mengembangkan wawasan serta ketrampilan yang berkaitan dengan kompetensi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menyusun modul ini oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk penulisan berikutnya agar lebih baik.

Pada akhirnya semoga modul ini bermanfaat untuk kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Sipahelut, Atisah, 1979, *Desain Sulaman Busana dan Perlengkapannya*, Jakarta: Proyek Pengadan Buku, Depdikbud.
- Tate, Sharon Lee, 1987, *The Complete Book of Fashion Illustration*, Sacond Edition, Usa: Haper & Ron, Publishers. Inc.
- Sri Widarti, dkk 1993, *Disaib Busana I* , Yogyakarta: FPTK IKIP, Yogyakarta.
- Tim PPM, 1996, *Bukan Penataran Disain Busana*, Guru-guru Tata Busana SMKK Se Daerah Istimewa Yogyakarta
- Ernawati, dkk, 2008, *Tata Busana jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan : Depdiknas.